GUÍA OFICIAL

EA SPORTS

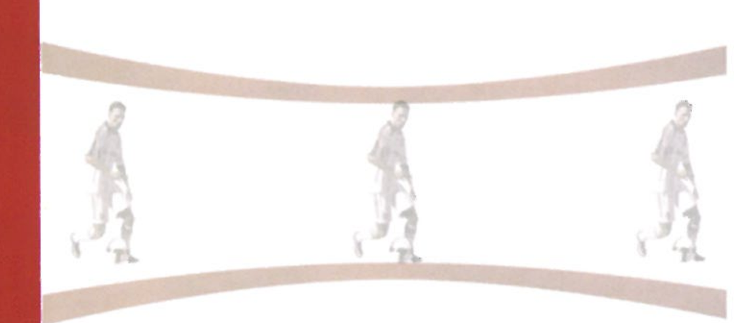
FIFA 09



MOVIMIENTOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS / REGATES
TÁCTICAS DE EQUIPO / FORMACIONES RECOMENDADAS / MODOS DE JUEGO



Indice





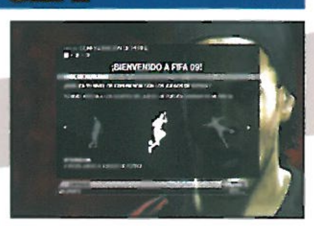


PRIMEROS PASOS

¡El mismísimo Ronaldinho nos da la bienvenida a FIFA 09! Estamos a punto de comenzar nuestra aventura futbolística, pero antes de calzarnos las botas y saltar al terreno de juego debemos definir los primeros parámetros para que la experiencia se adapte a nuestros gustos. Seguid los pasos y en muy poco tiempo os convertiréis en auténticos profesionales del deporte rey.

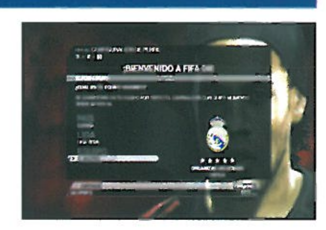
1. NIVEL DE EXPERIENCIA

Lo primero que debemos elegir es la experiencia que tenemos en títulos de fútbol, para que se calibre automáticamente la dificultad de los partidos, entre otras cosas. Elegid "principiante" si es la primera vez que tocáis un juego del deporte rey, "intermedio" si habéis echado algunas partidas al fútbol consolero, y "experimentado" si ya lleváis muchos años en esto. Si tenéis dudas, decantaos por "intermedio", que siempre podréis cambiarlo.



3. EQUIPO FAVORITO

Por último, tenemos que escoger a nuestro club preferido, que será el que aparecerá por defecto cada vez que vayamos a elegir equipo para echar un partido o para comenzar un modo de juego. Además, después de ajustar este parámetro también quedará definida la máxima rivalidad del equipo que hayamos elegido. Por ejemplo, si escogemos al Real Madrid, nos aparecerá automáticamente como contrincante el F.C. Barcelona, y viceversa.



4. ENTRENAMIENTO

Os recomendamos que antes de empezar a jugar os familiaricéis con los controles en la pantalla de entrenamiento, que os aparecerá nada más comenzar. Podemos escoger al jugador que más nos guste de cualquier equipo para practicar, y también hay varios campos distintos que aparecen aleatoriamente. En este modo podemos tirar a portería, hacer filigranas, o ensayar cualquier otro movimiento. Además, si pulsamos cualquier dirección en la cruceta, podemos lanzar una falta desde el punto del campo en el que nos encontremos, y si la presionamos dentro del área, tiramos un penalti. Tras este "calentamiento"... ¡a jugar!.



En el campo de entrenamiento nos podemos convertir en magos del balón.


Podemos lanzar faltas desde cualquier punto del campo.


Practicando penaltis no fallaremos en momentos clave.

2. TIPO DE CONTROL

Ahora tenemos que escoger la configuración de controles que más cómoda nos resulte. Podemos elegir entre las dos predeterminadas, o crear una completamente nueva, y asignar cada función al botón que nos plazca. Nosotros os decimos para qué sirve cada botón en los dos tipos de control predefinidos, que se diferencian en las funciones del Cuadrado y el Círculo. Aquí sólo figuran los comandos más básicos, pero si queréis más información sobre todas las posibilidades con las que contamos, basta con visitar la sección "los controles" (páginas 9-13).

CLÁSICO:

✖: pase corto / robo
■: pase largo / entrada
▲: pase al hueco
●: tiro
R2: correr
L1: cambiar de jugador
(RS), **L2**: regates y filigranas
(LS): movimiento
Cruceta: tácticas rápidas

NUEVO ALTERNATIVO:

✖: pase corto / robo
■: pase largo / entrada
▲: pase al hueco
●: tiro
R2: correr
L1: cambiar de jugador
(RS), **L2**: regates y filigranas
(LS): movimiento
Cruceta: tácticas rápidas



MODOS DE JUEGO

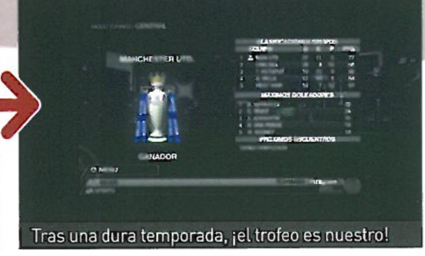
FIFA 09 no anda precisamente escaso de modos de juego, y aquí os vamos a ofrecer una completa descripción de cada uno, acompañada de los mejores consejos para que podáis triunfar en todos ellos. Si aún no lo habéis hecho, os recomendamos que echéis un vistazo al apartado "los controles" (páginas 9-13) antes de comenzar. Dejad la guía abierta, coged el mando ¡y a jugar!

TORNEO

Elegir un campeonato, seleccionar un equipo, jugar el torneo y ganarlo. Sin más complicaciones, este modo de juego pone a nuestra disposición las competiciones más duras del mundo para que pongamos a prueba nuestras habilidades con el balón.


Primero elegimos un torneo de los 52 disponibles


En este caso, jugamos la Premier con el M. United


Tras una dura temporada, ¡el trofeo es nuestro!

COMPETICIONES

Los mejores campeonatos del mundo están a nuestra disposición. Más de medio centenar de competiciones que nos llevarán a conquistar estadios de todo el mundo. Nosotros os proponemos el reto de conseguir los 52 trofeos, y para que registréis vuestra hazaña, os hemos incluido un recuadro al lado del nombre de cada torneo que podéis marcar cuando lo hayáis superado. ¡A por todos!

ALEMANIA
- Bundesliga ☐
- 2. Bundesliga ☐
- Copa de Alemania ☐

AUSTRALIA
- Hyundai A-League ☐

AUSTRIA
- Bundesliga Austriaca ☐
- OFB Stiegl-Cup ☐

BÉLGICA
- Liga Belga ☐
- Coupe de Belgique ☐

BRASIL
- Liga do Brasil ☐
- Copa de Brasil ☐

REPÚBLICA DE COREA
- Liga República de Corea ☐

DINAMARCA
- Sas Ligaen ☐
- DBU's Landspokal ☐

ESTADOS UNIDOS
- US Open Cup ☐
- MLS Cup ☐

ESCOCIA
- SPL ☐
- Copa de Escocia ☐

ESPAÑA
- Liga BBVA ☐
- Liga Adelante ☐
- Copa de S.M. el Rey ☐

FRANCIA
- Ligue 1 ☐
- Ligue 2 ☐
- Coupe de la Ligue ☐
- Coupe Nationale ☐

HOLANDA
- Eredivisie ☐
- Copa de Holanda ☐

INGLATERRA
- Barclay's Premier League ☐
- Coca-Cola Championship ☐
- Coca-Cola League 1 ☐
- Coca-Cola League 2 ☐
- F.A. Cup ☐
- Trofeo Johnstrone's Paint ☐
- Copa de la Liga Inglesa ☐

ITALIA
- Serie A ☐
- Serie B ☐
- Copa de Italia ☐

MEXICO
- Apertura Mexicana ☐
- Clausura Mexicana ☐

NORUEGA
- Tippeligaen ☐
- NM Sas Brathens Cup ☐

POLONIA
- Orange Ekstraklasa ☐
- Copa de Polonia ☐

PORTUGAL
- Liga Portuguesa ☐
- Copa de Portugal ☐

REP. DE IRLANDA
- Liga Fai Ercom ☐

REP. CHECA
- Liga Checa ☐

SUECIA
- Allsvenskan ☐
- Copa de Suecia ☐

SUIZA
- Axpo Super League ☐
- Copa de Suiza ☐

TURQUÍA
- Turkcell Süper Lig ☐
- Copa Turca ☐

CREAR UN TORNEO PROPIO >>

Si no nos basta con todos los torneos que incluye el juego, podemos crear un nuevo campeonato a nuestro gusto. En las primeras opciones de personalización tenemos que elegir el número de equipos que participarán (pueden ser de cualquier país) y el estilo de competición, que puede ser liga, eliminatoria o un sistema mixto, de primera fase en grupos y posterior eliminatoria, como el de la Champions League.





MÁNAGER

PRIMEROS PASOS

Tras elegir qué club queremos llevar a la gloria y asignarnos un nombre, debemos empezar por establecer un precio para las entradas. Nosotros os recomendamos que comencéis poniéndolo en "medias", y dependiendo del rendimiento del equipo, las subáis o las bajéis.

En cuanto al progreso de los jugadores, podemos elegir que se asignen los puntos de experiencia automáticamente o no. Nuestro consejo es que valoréis el tiempo que le queréis dedicar a la evolución de los futbolistas; si cada cierto número de partidos sois capaces de ir jugador por jugador mejorando los atributos que os interesen, escoged "no". Si preferís dedicaros a otras tareas de mánager, elegid "progreso automático", que se puede cambiar en cualquier momento.

Posteriormente, las empresas interesadas en patrocinar al equipo nos ofrecen un contrato, en el que nos priman por conseguir ciertos objetivos. Es importante ver cuánto dinero nos ofrecen por cada partido, pero es aún más importante elegir una empresa que nos proporcione una buena bonificación monetaria por ganar algún torneo o quedar en cierto puesto en la clasificación de la liga.



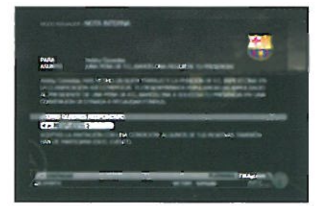


LAS FINANZAS

Cuando nos entreguen el control del club, disponemos de un presupuesto determinado. Al final de cada partido se realiza un cómputo en el que se suma el dinero conseguido por venta de entradas, y la prima del patrocinador, y se restan los sueldos de los jugadores. Si el equipo está jugando bien, podemos subir el precio de las entradas, y así nos darán más dinero.

No hay que escatimar en gastos, y menos en las mejoras de personal, que os proporcionarán victorias. Otra manera de conseguir dinero son las preguntas que el juego nos realiza de vez en cuando y que también incrementan la moral de los jugadores. En estos casos, utilizad vuestro sentido común y seguro que halláis la respuesta correcta. También tenemos que gestionar los contratos de los jugadores y realizar traspasos. Si andáis mal de dinero y veis que uno de vuestros "cracks" tiene un precio de mercado alto, no os lo penséis y vendedlo, que ya tendréis tiempo de fichar a un jugador joven o desarrollar a uno de vuestro propio equipo.





EL RENDIMIENTO

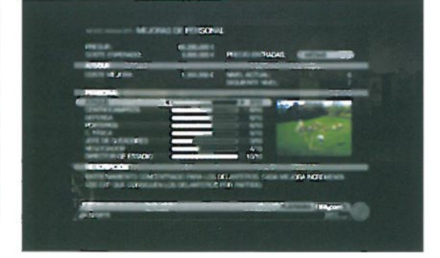
Ser el mánager del equipo nos permite controlar todo lo que ocurre dentro y fuera del terreno de juego. Podemos ajustar las tácticas de equipo, las formaciones, la plantilla, etc. Para ayudarnos a tomar decisiones disponemos de todo tipo de estadísticas, tanto de nuestros jugadores como de los contrarios, incluido un informe del equipo rival, que nos resulta muy útil de cara a plantear cada partido.

Aun así, contamos con la posibilidad de poner en práctica el refrán "si quieres que esté bien hecho, hazlo tú mismo", jugando y ganando los partidos con nuestras propias manos.

La mejora de personal es un aspecto importante para que nuestros jugadores evolucionen rápidamente. Si os gusta vuestro equipo, potenciad al máximo a vuestros especialistas en ataque, centrocampistas, defensa, porteros y condición física. En cambio, si estáis buscando jóvenes talentos, es preferible mejorar al jefe de ojeadores y al negociador, y mandar al primero a un viaje, que os traerá posibles fichajes.







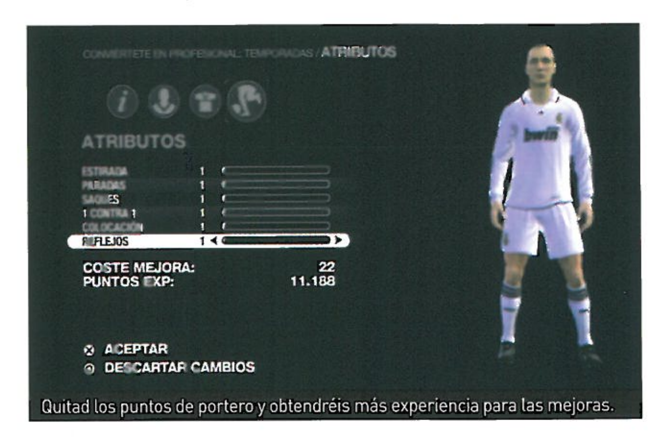
CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL

Con este modo podemos experimentar en nuestra propia piel lo que siente una estrella del fútbol durante cuatro temporadas. Tras crear a nuestro jugador, o elegir uno ya existente, tendremos que hacerle trabajar duro para alcanzar la gloria y convertirle en una leyenda. En los partidos únicamente controlamos a nuestro futbolista, que aunque empieza siendo un profesional modesto, irá ganando experiencia que podremos utilizar para mejorar sus atributos y hacerle un "crack".

PRIMEROS PASOS

Lo primero que tenemos que hacer es escoger el equipo en el que comenzaremos nuestras andanzas, y decidir si queremos crear un jugador o controlar uno real. Si lo creamos, tendremos que empezar por el editor, introduciendo sus datos y eligiendo su aspecto físico, los accesorios de ropa que llevará y sus atributos. Nosotros, por ejemplo, hemos hecho "renacer" a una auténtica leyenda del fútbol como es Zinedine Zidane, aunque esta vez con nacionalidad española.

Os aconsejamos que a la hora de elegir los atributos de vuestro jugador, entréis en "portero" y le quitéis todos los puntos que tenga asignados en esta categoría (siempre que no vayáis a crear un guardameta, claro), porque así tendréis más experiencia para mejorar otros aspectos.



Quitad los puntos de portero y obtendréis más experiencia para las mejoras.



Una vez creado nuestro jugador, podemos empezar a marcar goles.

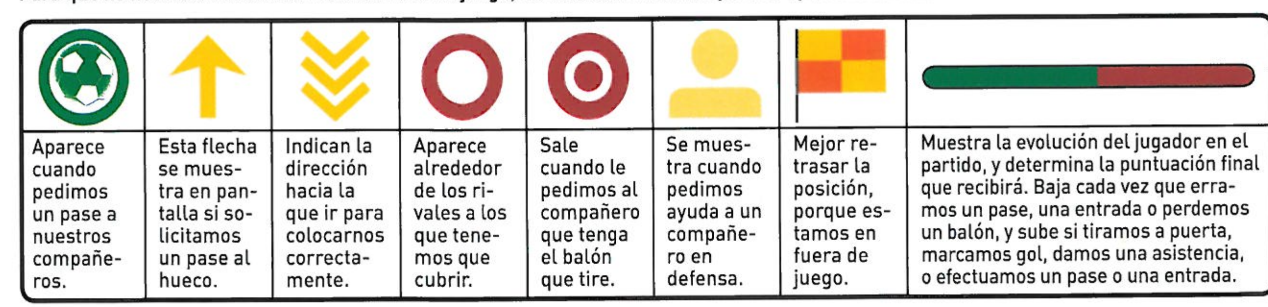
CONTROLES

Aunque la cámara sea distinta en este modo, los controles son los mismos que en el resto de modos de juego. La única excepción son unos pocos comandos específicos, que sólo utilizamos cuando nuestro jugador no tiene el balón en los pies:

• **PEDIR PASE:** ✖	• **ORDENAR A UN COMPAÑERO QUE TIRE:** botón de disparo (atacando)
• **PEDIR PASE AL HUECO:** ▲	• **PEDIR AYUDA EN DEFENSA:** botón de disparo (defendiendo)

ICONOS

Para que no nos desorientemos en el terreno de juego, contamos con iconos que nos ayudan indicándonos varias cosas:



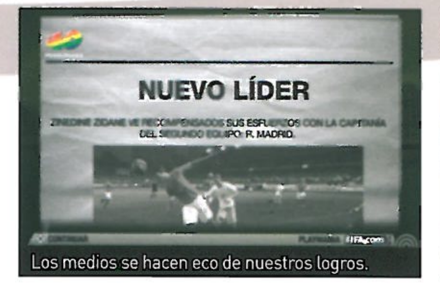
Aparece cuando pedimos un pase a nuestros compañeros.	Esta flecha se muestra en pantalla si solicitamos un pase al hueco.	Indican la dirección hacia la que ir para colocarnos correctamente.	Aparece alrededor de los rivales a los que tenemos que cubrir.	Sale cuando le pedimos al compañero que tenga el balón que tire.	Se muestra cuando pedimos ayuda a un compañero en defensa.	Mejor retrasar la posición, porque estamos en fuera de juego.	Muestra la evolución del jugador en el partido, y determina la puntuación final que recibirá. Baja cada vez que erramos un pase, una entrada o perdemos un balón, y sube si tiramos a puerta, marcamos gol, damos una asistencia, o efectuamos un pase o una entrada.

EVOLUCIÓN

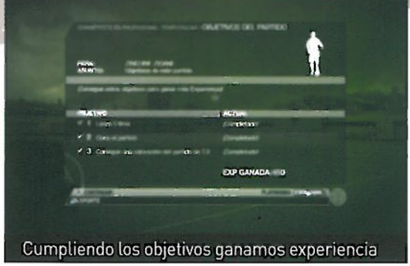
Nuestro jugador comenzará en el segundo equipo del club que hayamos elegido, pero si realizamos buenas actuaciones en los partidos, pronto jugará con los mejores, en el primer equipo. En cada uno de ellos puede ser nombrado capitán, lo que nos dará acceso a manejar las formaciones y tácticas, además de convertirnos en una referencia en el campo. Además, cuando terminemos el contrato recibiremos ofertas de otros equipos, tanto nacionales como extranjeros, que nos propondrán un sueldo y un estatus dentro del club.

Los objetivos para cada partido y cada temporada nos proporcionarán mayores cantidades de experiencia, así que debemos hacer lo posible por cumplirlos. Nos suelen pedir que metamos un mínimo de goles, que tiremos o que alcancemos cierta valoración. Al principio no serán muy complicados, pero más tarde se convertirán en auténticos retos.

Cuando nos hagamos un nombre en nuestro club, nos convocará la selección del país de origen del jugador. En este caso hemos creado a un Zidane español, por lo que jugará sus partidos internacionales con la roja. Si logramos que nuestro jugador se convierta en un miembro de la plantilla habitual, será convocado para jugar la Copa Internacional al cabo de cuatro temporadas.



Los medios se hacen eco de nuestros logros.


Cumpliendo los objetivos ganamos experiencia


Si lo hacemos bien, nos convocará la selección.

CONSEJOS

VIGILAD EL CANSANCIO

En este modo es aún más importante mantener a nuestro jugador fresco, así que esprintad sólo cuando sea necesario e intentad descansar siempre que tengáis oportunidad.

NOS OS CORTÉIS

Cuanto más protagonismo en los partidos tenga vuestro jugador, más rápido atraerá la atención del entrenador, los directivos y los ojeadores, por lo que es fundamental pedir y tener el balón, tirar mucho y también pasar.

NO PIDÁIS EL BALÓN A LO LOCO

Aunque es fundamental tener el balón en los pies, hay que asegurarse de que estamos desmarcados y de que el pase vaya a llegarnos, porque cada vez que pedimos la pelota y el rival la roba, nuestra valoración baja.

MANTENED LA POSICIÓN CORRECTA EN EL CAMPO

Tanto en ataque como en defensa, se premia a nuestro jugador por colocarse bien en el terreno de juego, así que debéis prestar atención a las flechas que indican hacia dónde os tenéis que mover y a los círculos rojos que os señalan a los rivales a quienes tenéis que marcar.

NO REALICÉIS DEMASIADAS ENTRADAS

En defensa, es mejor intentar adoptar una buena posición, cubrir a los rivales que nos tocan e intentar interceptar el balón o meter el pie para robarlo. Por cada entrada fallida que efectuamos, se restan puntos a la valoración de nuestro jugador, y además nos arriesgamos a hacer falta. Tiraos al suelo solamente si lo veis muy claro.

NO OS OLVIDÉIS DE MEJORAR AL JUGADOR

Según avancemos en el modo "Conviértete en profesional" ganaremos puntos de experiencia, que se incrementarán si cumplimos los objetivos de cada partido y de cada temporada. Con ellos podemos mejorar a nuestro jugador y hacer que su media y su rendimiento suban y que su papel en el equipo sea más importante. ¡Que no se os olvide!


Es importante asumir protagonismo, tirando, asistiendo y marcando goles.



Una buena colocación en el campo es necesaria para que el equipo funcione.

FIESTA DEL FÚTBOL 09

Hasta veinte amigos pueden participar en este competitivo modo de juego, dirigido a fomentar los "piques" entre colegas. Cada uno escoge el equipo que quiera y se forma una liga, en la que todos se enfrentan con todos. Hasta aquí parece un modo normal, pero la novedad consiste en que para los partidos es posible utilizar trucos que cambian completamente el curso de los encuentros. Además, los más "cracks" recibirán insignias que les acreditarán como líderes en cada una de las categorías.

INSIGNIAS

Estos son todos los premios que podemos lograr si somos los más habilidosos en algún apartado:

• Pies ligeros	• Héroe del Hat-trick	• Amo de la distancia	• Rey de la resistencia	• El más paciente
• Dar ejemplo	• Rey de las faltas	• El más limpio	• Me gusta el área	• Sabio de los córners

TRUCOS

En este modo, la "salsa" la ponen los trucos. Podemos equipar un máximo de tres para cada partido, pero debemos dosificarlos y reservarlos para los encuentros más complicados... ¡que seguro que los vamos a necesitar!

• **TARJETAS:** Asigna cinco tarjetas amarillas a cinco jugadores aleatorios del equipo contrario	• **DEBACLE:** Elimina a tres de los mejores jugadores del rival	• **PERJUDICAR EQUIPO:** Todos los rivales pierden un 50% de sus atributos
• **GOLES DE VENTAJA:** Nos permite comenzar el partido con dos o tres goles de ventaja	• **POTENCIAR EQUIPO:** Incrementa en un 50% los atributos de nuestros hombres al sacar de centro	• **INVENCIBLE:** Impide que se nos lesione ningún jugador y hace que no se les pueda amonestar



ONLINE

Si buscáis nuevos retos, los partidos por internet suponen una diversión prácticamente infinita. Podemos disputar encuentros con jugadores de nuestro mismo nivel, participar en ligas u organizar partidos con amigos. Como novedad, en la modalidad Clubes FIFA 09 podemos organizar un club e invitar a cualquier persona para que se una. Sin embargo, el modo estrella es "Conviertete en Profesional: partida online por equipos", en el que podemos echar partidos de hasta veinte personas (diez en cada equipo, es decir, con todos los jugadores humanos salvo el portero). La cámara se coloca igual que en el modo "Conviértete en profesional", pero en vez de enfrentarnos a la máquina, disputamos los encuentros con amigos. También podemos consultar diversas estadísticas reales y noticias del mundo del fútbol en "noticias del fútbol". Si queréis más información sobre juego online, la página **www.eafootballworld.com** ofrece apoyo y plantea diversas posibilidades para alargar aún más la vida de este «FIFA 09».





ADIDAS LIVE SEASON

Esta nueva opción permite que las estadísticas de los jugadores se actualicen por internet dependiendo del estado de forma en el que estén en la realidad. Es decir, que si nuestro "crack" hace un mal partido esa semana, sus atributos bajarán un poco, y viceversa. Los cambios se reflejan cada miércoles, en caso de que decidamos activarlo, porque también podemos jugar con las medias que vienen establecidas. Esta característica está disponible para los jugadores que participan en la Liga BBVA, la Serie A, la Barclays Premier League, la Ligue 1, la Bundesliga o la Primera División Mexicana. El servicio es gratuito toda la temporada para la primera liga que escojamos.



LOS CONTROLES

En esta sección os enseñaremos a manejar a vuestro jugador como jamás habeis soñado. Las filigranas y regates más espectaculares, los movimientos de ataque y defensa más efectivos y la mejor manera de sacar provecho a las jugadas a balón parado. Todo a vuestro alcance. Si lográis dominar estas técnicas, la victoria en los partidos está asegurada.

 = Stick derecho  = Stick izquierdo

MOVIMIENTO



CORRER

EJECUCIÓN: (LS) (en cualquier dirección)



Con el ritmo de movimiento normal los jugadores se cansarán poco, pero necesitaréis esprintar para desbordar a la defensa.

ESPRINTAR

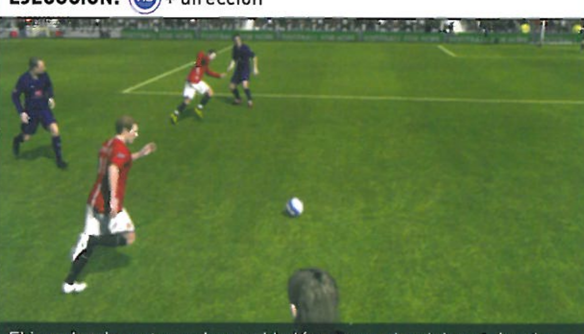
EJECUCIÓN: (LS) (en cualquier dirección) + R2



Muy útil, pero no debemos usarlo en exceso, porque el jugador se cansa. Cuando se termine la barra azul, dejad de esprintar.

PRIMER TOQUE/AUTOPASE

EJECUCIÓN:  + dirección



El jugador da un toque largo al balón para poder dejar atrás a los defensores. Hacedlo si os vais solos y necesitáis ganar espacio.

CONTROLAR EL BALÓN

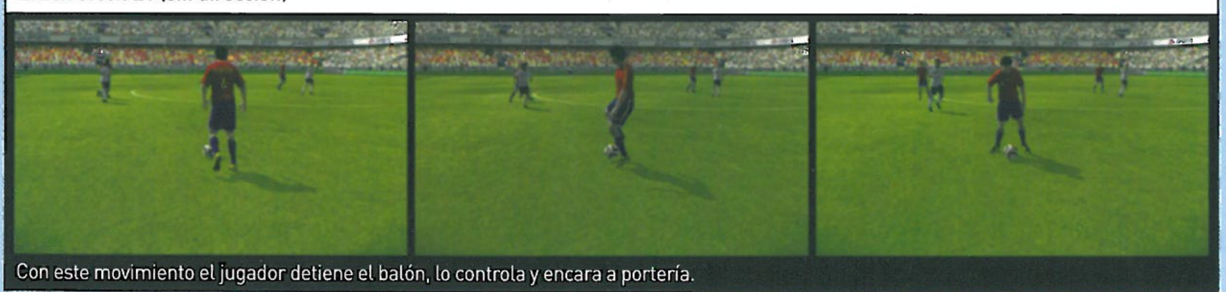
EJECUCIÓN: R2 (sin dirección)



Si quereis reducir el ritmo del partido y dejar que vuestros jugadores se coloquen, pisad el balón y mantenedlo bajo control.

PARAR Y GIRAR

EJECUCIÓN: L1 (sin dirección)



Con este movimiento el jugador detiene el balón, lo controla y encara a portería.

DEFENSA

CAMBIAR EL JUGADOR

EJECUCIÓN: L1

En defensa, también podremos elegir el jugador al que queremos controlar inclinando el stick derecho hacia su posición.



ROBAR EL BALÓN

EJECUCIÓN: ✖

El jugador mete la pierna en este movimiento menos efectivo, pero con menor riesgo de hacer falta que la entrada a ras de suelo.



ENTRADA

EJECUCIÓN: botón de pase largo

Efectiva, pero arriesgada. Si la hacemos antes de tiempo el rival se va, y si nos tiramos tarde, nos pitan falta o nos sacan tarjeta.



DESPEJE

EJECUCIÓN: botón de pase largo

"Achicar" es la solución más segura para situaciones comprometidas. Si os agobian los atacantes, "patadón y p'arriba".



AGUANTAR LA POSICIÓN

EJECUCIÓN: L2

Si nuestro jugador es fuerte o corpulento, utilizamos la envergadura para ganar la posición al atacante y quitarle el balón.



PRESIÓN DEL DEFENSOR

EJECUCIÓN: ✖/●

Si mantenemos X, el primer defensor presiona al jugador con balón, y si pulsamos Círculo, viene un segundo defensor.



PORTERO

SAQUE LARGO

EJECUCIÓN: ■ ó ●

Ante una presión dura o para no complicarse, mejor alejar el balón de la portería. Sin embargo, es fácil perder la bola.



SAQUE CORTO

EJECUCIÓN: ✖

Con la mano o con el pie, se la entregamos a un central o lateral para que la saque jugando.La forma más segura de empezar.



SALIR

EJECUCIÓN: ▲

Aunque dejamos la portería vendida ante las vaselinas, cuando un jugador se va solo hay que salir para intentar taponar el tiro.



DEJAR CAER EL BALÓN

EJECUCIÓN: ▲

El portero deja caer la pelota y la juega. No es muy recomendable, porque nos pueden quitar el balón, y entonces es gol seguro.



ATAQUE

BÁSICOS

PASE CORTO / DE CABEZA

EJECUCIÓN: ✖

El pase más seguro y la base de todo ataque. Si el balón viene por alto, el jugador la cederá de cabeza a un compañero.



PASE LARGO

EJECUCIÓN: botón de pase largo

Un pase por alto, que podemos utilizar para recorrer grandes distancias o para invertir el balón de banda.



PASE AL HUECO

EJECUCIÓN: ▲

Imprescindible para realizar contraataques rápidos, sirve para ganar unos metros de ventaja a la defensa.



TIRO / REMATE DE CABEZA

EJECUCIÓN: botón de disparo

Dependiendo de a qué altura esté el balón, el jugador realiza un tiro normal, una volea o un remate de cabeza.



COMENZAR DESMARQUE

EJECUCIÓN: L1

Al presionar el botón, nuestro compañero de equipo comienza a correr y a pedirnos el pase al hueco.



VASELINA

EJECUCIÓN: L1 + botón de disparo

Es arriesgado, aunque resulta muy efectivo si lo hacemos en el momento adecuado (salidas del portero).



TIRO AJUSTADO

EJECUCIÓN: R1 + botón de disparo

Aumenta la precisión, pero hay que controlar la barra de fuerza, y su eficacia depende de la pericia del jugador.



AMAGO DE TIRO / PASE

EJECUCIÓN: botón de tiro / pase largo, ✖

El jugador finge que va a tirar o pasar, y en lugar de eso se va hacia la dirección que le marquemos con el stick.



AVANZADOS

PARED

EJECUCIÓN: L1 + ✖ (x2)

El jugador realiza un pase, se desmarca y su compañero se la devuelve. El clásico "toca y vete".



PASE AL HUECO ALTO

EJECUCIÓN: L1 + ▲

Los jugadores rápidos aprovecharán mejor estos pases, por su facilidad para dejar atrás a los defensores.



CENTRO

EJECUCIÓN: botón de pase largo

Dependiendo de las veces que pulsemos el botón, irá a distinta altura. Si pulsamos L1, lo sacaremos rápido.



CANCELAR

EJECUCIÓN: L2 + R2

Para dejar pasar un balón o cancelar un desmarque, el jugador que va a recibir cambia de dirección o se para.



BALÓN PARADO

FALTAS: PASE RASO AL HUECO

EJECUCIÓN: ✖ / ▲

La solución más sencilla si la falta es demasiado lejana o nuestros jugadores no rematan bien de cabeza.



FALTAS: CENTRO

EJECUCIÓN: botón de pase largo

Si tenéis en el equipo jugadores altos o que vayan bien de cabeza, no dudéis en ponerla para que la rematen.



FALTAS: TIRO

EJECUCIÓN: botón de disparo

Los "cracks" podrán dar efecto a los lanzamientos de falta, que nosotros controlamos inclinando el stick izquierdo.



FALTAS: TIRO POTENTE

EJECUCIÓN: L1 + botón de disparo

Con este disparo "empotramos" el balón, que va mucho más fuerte, aunque tiene más posibilidades de salirse.



FALTAS: SALTAR CON LA BARRERA

EJECUCIÓN: ▲

Cuidado, porque nos la pueden colar por debajo. Presionando X, un hombre saldrá corriendo a taponar el tiro.



CÓRNERS: CENTRO

EJECUCIÓN: botón de pase largo

Dependiendo de las veces que pulsemos el botón de pase largo (una, dos o tres), el balón saldrá alto, bajo o raso.



CÓRNERS: PASE

EJECUCIÓN: ✖

Si nuestros delanteros son bajitos o no muy fuertes, mejor darle el balón raso al jugador más cercano.



CÓRNERS: LLAMAR AL JUGADOR

EJECUCIÓN: L1

Uno de nuestros compañeros se acerca al córner para recibir nuestro pase y sacarla jugando.



PENALTIS: TIRO

EJECUCIÓN: botón de disparo

La manera más sencilla y segura de tirar penaltis. Hay que controlar la dirección y la barra de fuerza.



PENALTIS: PANENKA

EJECUCIÓN: L1 + botón de disparo

Un tiro flojo que sirve para engañar al portero, tan letal como arriesgado. Si el guardameta se tira, está perdido.



PENALTIS: TIRO AJUSTADO

EJECUCIÓN: R1 + botón de disparo

El balón va pegado al palo, pero para que salga bien y no se vaya fuera debemos estar manejando a un buen tirador.



PENALTIS: TIRARSE CON EL PORTERO

EJECUCIÓN: dirección + botón de disparo

Si adivinamos la dirección del balón, realizamos una espectacular parada. Igual de difícil que en la realidad.



REGATES

FINTA

EJECUCIÓN: L2 + RS ó RS

El jugador amaga que se va a ir hacia un lado. Es más efectivo si lo acompañamos de una salida rápida.



BICICLETA

EJECUCIÓN: L2 + ó ó ó

Podemos encadenar todos los amagos de este tipo que queramos. De nuevo, mejor con una salida rápida.



AUTOPASE CON TACONAZO

EJECUCIÓN: L2 + ó RS

Este taconazo cambia bruscamente de dirección para sorprender al defensor y resulta muy efectivo



SOMBRERO

EJECUCIÓN: L2 + , ,

Ideal para cuando tenemos a un defensor a nuestra espalda, es una de las filigranas más bonitas.



TOQUES

EJECUCIÓN: L2 + R1 (repetir)

Sirven para adornarse o levantar el balón y dar un pase elevado o tirar. Es fácil que nos quiten la pelota si abusamos.



PISAR EL BALÓN MIENTRAS TE MUEVES

EJECUCIÓN: L2 + RS ó RS

Es una manera vistosa de llevar el balón controlado de un lado a otro del campo, pero sin mucha utilidad real.



ELÁSTICA

EJECUCIÓN: L2 + ó

El movimiento favorito de Ronaldinho rompe las caderas de los defensas si se ejecuta bien. Imparable.



TACONAZO ATRÁS Y SALIDA

EJECUCIÓN: L2 + RS , RS

Efectivo para ganar unos metros, el jugador se la pasa atrás para después dar un toque largo hacia delante.



RULETA MARSELLESA

EJECUCIÓN: L2 + ó

Sólo apto para jugadores con clase, el movimiento característico de Zidane deja a los rivales sentados.





ARCOIRIS

EJECUCIÓN: L2 + , RS mantener, RS

En esta espectacular filigrana hay que sincronizar bien las pulsaciones, porque si no perdemos el balón.





TÁCTICAS DE EQUIPO

En este apartado aprenderéis a ganar los partidos desde la pizarra de entrenador. Podéis decidir como se colocan nuestros jugadores, de qué manera atacan y defienden, qué rol tienen en el campo, la formación que adopta el equipo, asignar los marcajes, etc. Si cuidáis este apartado y le dedicáis algo de tiempo a emular al "sabio de Hortaleza", os comeréis a los rivales.

TÁCTICAS PERSONALIZADAS

Este apartado nos permite modificar once parámetros que determinan de qué manera va a jugar el equipo. Podemos guardar cada combinación y compartirla con los amigos en el modo Online.



Contra Italia vemos una presión a la salida del balón...



...pero frente a Inglaterra la defensa está replegada.

ORGANIZAR

- **Velocidad:** nos permite elegir si queremos que nuestro equipo efectúe los ataques de forma lenta, equilibrada o rápida.
- **Pases:** modificando este parámetro, ordenamos a los jugadores que realicen más pases cortos, largos, o que alternen ambos.
- **Posicionamiento:** si queremos mantener las líneas fijas, mejor escoger "organizado". En "forma libre" nuestros hombres se moverán por todo el campo, despistando a la defensa del equipo rival.

CREACIÓN DE OPORTUNIDADES

- **Pases:** define si los jugadores distribuyen el balón de forma segura, normal o arriesgada.
- **Centros:** escogemos la cantidad de balones que se colgarán sobre el área (pocos, normal o muchos).
- **Tiros:** podemos instar a nuestros hombres a que realicen muchos tiros o a que busquen la mejor posición antes de disparar.
- **Posicionamiento:** la diferencia con el anterior apartado del mismo nombre es que aquí sólo elegimos cómo se posicionan los jugadores en el campo de ataque.

DEFENSA

- **Presión:** define si los jugadores presionan la salida del balón, se cierran atrás, o comienzan a defender en el medio del campo.
- **Agresividad:** podemos elegir si queremos que cada jugador defienda a un rival, o si hacemos que dos defensores presionen al hombre con balón.
- **Anchura del equipo:** de este apartado depende que nuestros hombres basculen más o menos hacia el lado fuerte del campo.
- **Línea de defensas:** podemos ordenar a los jugadores que cubran a los atacantes o que intenten tirar el fuera de juego.

MARCAJES INDIVIDUALES

Si el equipo contrario cuenta con un delantero letal, podemos ordenar a uno de nuestros defensores que se pegue a él y le cubra permanentemente, agobiándole y siguiéndole por todo el campo. Por muy "crack" que sea el jugador del rival, os aseguramos que resulta bastante menos efectivo si le ponemos un "perro de presa" y no le dejamos ni respirar, así que no dudéis en utilizar esta táctica frente a oponentes más peligrosos de lo normal.



En este caso, hemos asignado a Puyol para que frene a Toni.

TÁCTICAS RÁPIDAS

Podemos asignar a las direcciones de la cruceta cualquiera de las tácticas personalizadas que hayamos creado u otras cuatro predeterminadas que modifican automáticamente los once parámetros anteriores:

CONTRAATAQUE:

- Provoca que nuestros jugadores se cierren atrás en defensa y que realicen contras muy rápidas. El clásico "catenaccio" que tanto gusta a los equipos italianos.

PRESIÓN INTENSA:

- Con esta táctica, el equipo presiona la salida de balón, con dos defensores que van a robar la pelota. Además, realiza pases arriesgados y muchos tiros.

POSESIÓN:

- Para aguantar el balón con ventaja en el marcador, la táctica ideal, aunque sea un poco "rácana". Muchos pases y muy seguros, pocos tiros y pocos centros.

BALONES LARGOS:

- Si queremos dotar a nuestro equipo de una velocidad endiablada, esta táctica garantiza una defensa agresiva, pases muy rápidos y largos, y muchos disparos.



FORMACIONES

Contamos con multitud de opciones para colocar a nuestro equipo sobre el campo, que tendremos que modificar dependiendo de cómo queramos plantear el partido y del rival que tengamos enfrente. Estas son las que podemos utilizar:

3-4-1-2



Esta formación es poco defensiva, aunque el hecho de contar con un media punta en lugar de tres delanteros le aporta equilibrio.

3-4-2-1



Más equilibrada que la anterior, porque los dos jugadores por detrás del delantero bajan a ayudar en el centro del campo

3-4-3 (R)



Tres defensas, dos extremos y un delantero centro. Si queréis jugar al ataque, os recomendamos esta formación que usaba el Barça.

3-5-2



Muy ofensiva, pero más conservadora porque mantiene cinco hombres en el centro del campo, y los dos de las bandas ayudan en defensa.

4-1-2-1-2



El clásico rombo renuncia a los extremos, y lleva el juego por el centro del campo, con un media punta que ayuda al delantero.

4-2-3-1



Utiliza el doble pivote en el centro, es conservadora, e introduce un equilibrio con seis jugadores que defienden y cuatro que atacan.

4-2-2-2



Muy clásica, los dos centrocampistas de las bandas pueden actuar como extremos. Los dos delanteros se colocan a la misma altura.

4-3-1-2



Más conservadora que la anterior, utiliza a tres centrocampistas puros, un mediapunta, y dos delanteros colocados a la misma altura.

4-3-2-1



En este caso, deja sólo un delantero y dos jugadores por detrás que también atacan, pero que ayudan en el centro del campo.

4-3-3



Esta formación es muy ofensiva, con tres centrocampistas y tres delanteros, que pueden convertirse en dos extremos.

4-4-1-1



Más defensiva que las anteriores, introduce cuatro defensas, cuatro hombres en el centro del campo, un mediapunta y un delantero.

4-4-2 (R)



Según Benito Floro, la forma más coherente de ocupar el campo. Usadla para un juego equilibrado, tanto en ataque como en defensa.

4-5-1



Los cuatro defensas y los cinco jugadores del centro del campo conforman un estilo de juego muy defensivo, con un solo hombre arriba.

5-2-1-2



Con cinco defensas, los laterales subirán a atacar por las bandas. Los dos pivotes en el centro del campo aportan aún más intensidad defensiva.

5-2-2-1



Este estilo de juego deja a un sólo delantero y a dos media puntas que le pueden ayudar, sin renunciar al doble pivote que potencia la defensa.

5-3-2 (R)



Uno de los centrales hace de líbero, los laterales son carrileros, y contamos con tres centrocampistas puros y dos delanteros. Recomendada.

5-4-1



Esta formación "blinda" nuestro campo. Con un solo delantero, cuatro centrocampistas y cinco defensas, es difícil que nos metan un gol.

(R) Formación recomendada